EMULATORS MACHINE

@ 1

Эмуляция, эмуляторы и игры

2004

NEC X68000

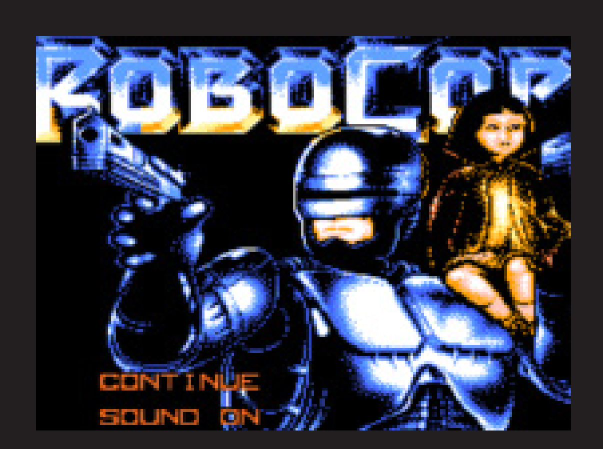
MegaDrive

VS

SNES



ZX Forever!



AstroMarineCorps

(8/16 bit)

В Dendy

играют ВСЕ

EMULATORS MACHINE

Вы держите в руках первый номер журнала "Emulators Machine". Идея его создания появилась, когда наша редакция усиленно готовила номер 2 электронного журнала "СуперГамес" посвященный лучшим играм на компьютерах. После небольшого мозгового штурма было решено номер 2 не выпускать, а создать журнал посвященный эмуляции, другим компьютерам и приставкам. Материалы же второго, да что там говорить, и первого номеров "СуперГамес" заняли почетные места в новом журнале.Теперь вы можете не сожалея читать все в одном журнале. Позвольте, но что за журнал такой "СуперГамес" возможно воскликните вы.

Первый номер появился в далеком уже 1997 году. Понятно, что и игры тогда были другие, и пользователи - настоящие компьютерные ковбои не боявшиеся черного экрана DOS. Но мы ни на секунды не сомневались, что будет номер 2, а за ним и 3. Первые попытки выпустить "СуперГамес #2" проводились еще в 1999 году.В 1997 году на IBM PC присутствовала небольшая горстка действительно достойных игр, но все предпочтения пользователи отдавали домашнему компьютеру с невероятной графикой под названием AMIGA. Сегодня Амижка пылится на дальней полке в темном чулане, а мы продолжаем рассказывать о "действительно лучших играх" появляющихся на ваших винчестерах. Следуя доброй традиции - мы



Commodore AMIGA 1000 (1985 год) - комьютер обладающий фантастической мощью



Sinclair QL - компьютер от сэра Синклера, призванный затмить 32-битной мощью медленные IBM PC.

рассматриваем не "новейшие" игры, а лучшие - в которые играем. Узнайте о том, что вы невзначай пропустили! Наступил 2004 год и мы наконец избавлены от необходимости жалеть, что не можем поиграть в игры с приставок на своем компьютере.

Можем! Теперь можем. Эмуляторы развились до такой степени, что стали доступны игры с некогда легендарных AMIGA, Commodore 64, SONY



SEGA Neptun 32x - система так никогда и не попавшая в руки игроманов под таким космическим названием.

PlayStation, SEGA Saturn, Nintendo 64, MSX и мы не будем больше разделять игры на платформы, только в скобочках название нужного эмулятора для рульной гамезы. У вас есть шанс узнать о лучших играх с разных платформ в журнале "Emulators Machine", увидеть их собственными глазами и конечно поиграть!!!

Nes - 8-битка известная в народе, как Dendy. Не правда ли ее вид сильно отличается от пиратских клонов заполонивших нашу страну некоторое время назад. Рассвет ее пришелся на середину 90-х годов и каждый уважающий себя геймер проходил за день Super Mario и Duck Tales, а Contra была просто настольной игрой!



Вы держите в руках первый номер журнала целиком посвященный эмуляции и играм. Это новогодний номер и как вы понимаете - праздничный.
Для фанов эмуляции он несомненно является замечательным подарком на Новый Год.Ну что же начнем разворачивать с обертки.
Первый вопрос: "Что же такое эмуляция".
Наша редакция более чем уверена - если вы читаете эти строки, то прекрасно знаете ответ.
Тем не менее притворимся, что это не так.
Эмуляция - возможность запускать программное обеспечение (те же игры) на компьютерах или приставках существенно отличающихся от систем для которых оно разрабатывалось. Например запускать ATARI ST-шные игры и программы на IBM PC.
Эмулятор - это программная прослойка перенаправляющая вызовы не существующих на данном железе команд в существующие аналогичные (если ничего похожего нет - комбинируются более простые для получения сложных). Поэтому нет проблем создать эмулятор 64 или даже 128 битной системы на 32 битном процессоре.
При эмуляции компьютер серьезно теряет в скорости. Например, как равноценно съэмулировать процессор Motorolla 68000 на i386, если у 68K даже регистров в процессоре на порядок больше. Хотя существуют эмуляторы, которые в скорости не



теряют.
Это несомненно амижный эмулятор Shape Shifter компьютера Mac. Т.е. на AMIGA используется Макинтошевский софт без какого либо торможения - но ответ очевиден - центральный CPU в данных системах один и тот же. В остальном же Мак проще Амиги.

Благодаря эмуляции в памяти компьютера воссоздаются не существующие в реальности устройства.

Есть даже эмуляторы никогда не существовавших компьютерных систем. Например AmigaDE.

Смысл такого эмулятора?

Разработчики пообещали, что когда под виртуальную систему наберется критическое количество программ они создадут хардварную версию (т.е. в железе), на которой все станет просто летать.

Какой компьютер требуется для эмуляции - это тема отдельной статьи, которую вы сможете прочитать в ближайших номерах, но обычно мощность компьютера выполняющего эмуляционный код должна превосходить в 10-100 раз.

Бывают исключения - вспомним революционный эмулятор Ultra HLE, когда мы увидели игры с Nintendo 64 (с 90 Mh процессором и крутейшей видео-системой, да к тому же это все работало на рамбусовской памяти) на слабеньком Pentiun 133 с 3Dfx Voodoo. Был применен новый способ эмуляции оборудования - HLE. Высокоуровневой, когда эмулируется не железо, а действия им выполняемые. Плюсом была невероятная скорость - минусом - небольшая совместимость. Хотя около 25 игр он смело тянул.

Мы постараемся рассказать вам о лучших эмуляторах различных игровых систем, а так же и про сами системы.

Мы будем устраивать бои между приставками выясняя кто же сильнее - слон или кит. Сегодня сойдутся не на жизнь, а на смерть 16-битки - SuperNintendo VS SEGA Megadrive.

А в следующий раз мы сведем таких известных монстров, как ZX Spectrum, Commodore 64 и MSX. Или же пишите на aforeve2001@mail.ru и предлагайте свои варианты будущих битв.

Рубрика "Игра на разных компьютерах" - порадует обзором одной отдельно взятой игры на всех доступных для нее платформах, давая возможность оценить графику и другие тонкости на разных системах.

Обзоры только лучших игр дадут путеводную нить на вопрос: во что же играть дальше.

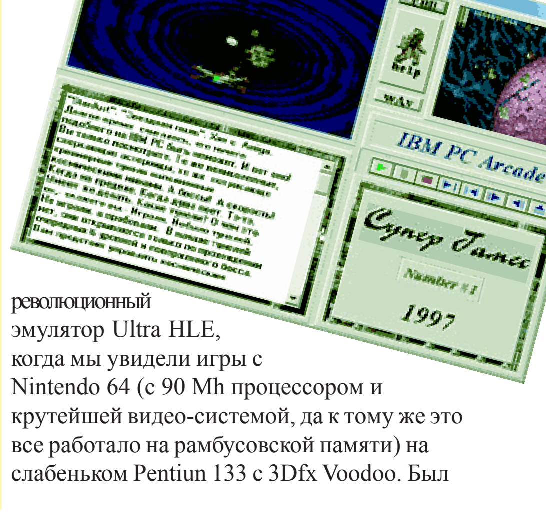
"Зал славы" позволит узнать о лучших играх на разнообразных домашних компьютерах и игровых приставках.

Ну и как без ежемесячного хит-парада эмуляторов и игр!

Этот журнал делается для вас, присылайте свои предложения, статьи и пожелания. Мы их все рассмотрим и учтем.

Вы держите в руках первый в России журнал по ЭМУЛЯЦИИ!!!

Поддержите его своими письмами на aforeve2001@mail.ru!



Так выглядел первый номер электронного журнала “Супер Гамес” в 1997 году.

EMULATORS MACHINE



СОДЕРЖАНИЕ

EMULATORS MACHINE

@ 1





Декабрь

Ну что же, дорогие любители компьютерных игр, эмуляторная машина запущеная Безумным Профессором выпустила клубы черного комковатого дыма и неуверено сделала первый оборот гигантских шестеренок. Под ее зубья попался первый пласт - именуемый персональным компьютером IBM PC. Он настолько стал непохож, что для запуска старых игр для него подойдет только эмуляторная машина - DosBox! Профессор дернул рычаги и кашляя произнес:
- Для начала исследуем игру Bud Redhead. Уж очень она напоминает хиты со множества приставок и домашних компьютеров прошлых лет.

Давным давно в одной компании прозванной "голубым гигантом" задумали создать домашний компьютер, да такой, чтобы был худшим на свете!
Для этого вместо сверхсовременного и очень быстрого процессора Motorolla 68000 был использован убогий по возможностям и сути i8086. Обрадовались в компании, что будет компьютер медленным и кроме самых тормозных офисных программ ничего осилить не сможет и сели задумавшись, что бы такого еще в нем ухудшить. "А давайте, - предложили одни. - сделаем так, что бы ни один человек больше 5 минут за ним не просидел".
И создали они тогда PC-спикер. Отвратительную пищалку, на которую было возложено ответственное поручение - оставить о компьютере наихудшие впечатления. Помним помним, как в 2 часа ночи в полной тишине при игре в Бенет а Стил Скай вдруг раздавались жуткие писки ничего общего к музыке не имеющие.
Но испугались создатели, а вдруг они выпустили не достаточно плохую машину и обрезали до 8 бит 16-битный процессор.Как бы нибыло, IBM PC, а это был он - создавался, как прообраз интеллектуальной пишущей машинки. Играть за ним было не реально. Тот же ZX Spectrum на 8 битах демонстрировал на порядок более крутую графику и звук, про Commodore 64 вообще промолчим, т.к. был он лучшим из лучших в те времена. Но уже с выходом компьютера x286 не благодаря, а вопреки, появились замечательные игры - Gobllins, FlashBack и Dune2.С этого момента компьютер стал улучшаться и улучшаться. И дошло до того, что его можно назвать самым лучшим домашним компьютером, хотя бы по играм среди других компьютеров (а других - один (Mac)).

Bud Redhead
The Time Chase

Такого отвязного платформера мы не видели со времен славного SuperFrog на 7Mhz AMIGA. Геймлэй настолько совершенен и неправдоподобно похож, что порой кажется - не преображенная ли это суперлягушка 2.
Bud - это такой крутой парень. Да вот беда - конфуз прямо. Коварные пришельцы его подружку в охапку и поминай как звали. Затащили в образовавшуюся трещину времени.Но Бад не дурак,прикинул чем это грозит (одинокая старость, томительные рассветы-закаты, сам понимаешь (или сама конечно)) не растерялся и прыгнул за ней вслед.
Сразу видно - наш парень.
Оказался Бад в лесу на фоне телепортера отключенного. Но лес не простой, а прорисованный в три плана движущихся раздельно, в лучших традициях игр с Мегадрайв.Красотищаааа. Мы то конечно и покруче видели, но очень достойно - честное слово.
И понеслось. В недра земли проходы открываются, потайные места на



Плотоядные растения Баду лучше перепрыгивать, а вот ящики наоборот разбивать в прыжке.



В средневековье Бада ожидают живописные замки в гористой местности и закованные в латы хрюшки.
Обратите внимание - высоко над Бадом висит бонус дающий дополнительную жизнь.



каждом шагу. Секретов столько, что просто дух захватывает. Музычка бодренькая к тому же адреналин добавляет. Монетки и алмазики в воздухе сами собой парят. Бад не теряется - рассовывает по карманам - благо безразмерные. Но не ради наживы - не подумайте, чтобы уровень покинуть. Без сбора необходимого количества зелени телепортер ни во что не заработает. Гримасы капитализма вобщем.

Бежит Бад, через пропасти перепрыгивает, по мостикам у водопада пробегает, с платформочки на платформочку прыгает. Даже по лианам лазить умеет не хуже Ларки.

Пчелы летают, птички, кабанчики разные бегают. Арсенал врагов Бада разнообразен, тут и жуки и гусеницы и лягушки разноцветные. Бад не теряется и кованным сапогом им на голову прыгает.

Через некоторое время игры замечаешь, что ищешь потайные проходы везде где только возможно - и что самое интересное - они действительно есть!

Глубоко под землей встречаются озера с прозрачной водой. Черепахи в них плещутся - плывут туда-сюда, словно крейсер "Аврора", но Бад сообразительный, чтобы пробраться в неизведанный

И на IBM PC существуют 2-D шедевры



места - прыг им на панцырь и только ветер в ушах. В душных подземельях грибами все поросло, но наш герой и их к пользе приспособил - использует как трамплины (держи долго Ctrl). Часто встречаются дисплеи подсказывающие особенность игры, например "Прыгни на ящик - он развалится". Если на первом уровне призы в основном полезные, то со второго и вредные начинают попадаться. Бомбы например шипучие. Шипят-шипят, а потом как...
Но даже их Бад по уму использует - уничтожает неистребимых почти ежей.
Собрал Бад нужное количество монет - Динь - надпись выезжает - "Включен телепортер". Давай брат Бад, дуй к установке и спасай свою возлюбленную из рук... кхм... лап... кхм... Ну короче из чего то неземного.
Миры где побывает Бад разнообразны - это и Египет с незабвенными пирамидами и средневековье (ну конечно же замки). А как же космический корабль?
Ну ладно и в космосе побывает. Даже полетает на космическом корабле.
А в конце...
Ну как же без него...
Ужасный БОСС.
Но и с ним Бад разберется на раз и спасет возлюбленную из лап... рук... ну чего то там короче.

Жанр: платформа
Графика: 90%
Музыка: 90%
Играбельность: 90%

Минусы: только цена около $20.
Но игра действительно того стоит.

Невероятная играбельность и плавность просто завораживает. Лучший платформер из существующих на сегодня на IBM PC.

95%



Еще один способ насладиться прекрасной игрой!

Вот и дошел черед до целого пласта отличных игр с платформы SEGA Megadrive.
Пока Безумный Профессор вцепился в заклинивший рычаг эмуляторной машины мы рассмотрим замечательный beat'em'up Battletoads Double Dragon. Эта игра относится к жанру, так называемых игр действия, где свою правоту приходится доказывать кулаками и приемами из самых разных единоборств.
Поможет нам в этом отличный эмулятор WGENS обладающей возможностью интерполировать изображение, что дает вид игр на мониторе максимально приближенным к виду на TV. Но прежде чем взяться за игру поподробнее остановимся на платформе для которой создано более 1000 игр.
Приставка Sega Megadrive впервые появилась в 1988 году - как смена морально устаревшей системе Master System 8 бит. Это была новая 16 битная технология. К огорчению фирмы в мире в тот момент уже 3 года доминировал великолепный домашний компьютер Commodore AMIGA. Его непревзойденные технические

Боевые жабы возвращаются в одном из самых захватывающих bet-em-up всех времен и народов. На
этот раз к ним присоединятся славные парни из Double Dragon. Что получится из такой сногсшибательной команды стоит увидеть.
Графическое оформление на первый взгляд впечатления не производит. Графика обычная, без излишеств, но сочная и приятная. Сайдскроллинг отсутствует.
Как не странно - кто любит дубль драконов мимо не пройдет. Самая красивая версия была создана для SuperNintendo.
Когда мы в первый раз, на экране телевизора в магазине увидели ее - только пожали плечами - но стоило взять в руки джойстики и они гнулись и плавились до самого победного финала.
Итак, космический вертолет высаживает вас на поверхность звездолета. Нашим героям скафандры не нужны, будь они хоть люди, хоть, извиняюсь, жабы.
Только высадились, оглядеться не успели, а сверху, как снег на голову - гуманоиды. От холода фиолетовые - а туда же - кулаками размахивают. Согреем бедных ногой в нос, кулаком в лоб.
На поверхности корабля вращаются

Системные требования:
SNES-версия:эмулятор zsnes.
SEGA MD-версия: wgens
Денди-версия: nestopia



характеристики так и остались непревзойденными. Было продано свыше 5 миллионов AMIGA по всему миру. Игры были безумно красивыми - звук потрясал. На фоне такого конкурента было сложно предложить что-то более значимое. Картриджи на Сега стоили порядка 45 фунтов , а дискетка с амижной игрой - 9. В журналах тех лет часто можно было увидеть объявления - меняю Megadrive на Amiga500. Сега не могла спать спокойно - если она и делала игры для Амиги, то вообще не используя ее чудесных сверхмощных спецпроцессоров. Был на рынке и более слабый конкурент - опять же домашний компьютер Atari ST в котором были применены некоторые разработки из Амиги. В сфере игровых приставок шел спад. Зачем покупать приставку если за теже деньги можно купить компьютер с куда большими возможностями и лучшей графикой?

вентиляторы - вакум перегоняют слева-направо и наоборот. Такой сквозняк, что просто сносит. Хотя возможно это из жилых помещений воздух откачивается для придания пришельцам красивых синих цветов. Эстеты.
Некоторые особо навязчивые личности пробираются по краям корабля удерживаясь на руках, но мы их благополучно наступая на пальцы отсылаем в беспилотный полет.
А вот и конец палубы. Навстречу разнося в щепы металическую дверь вырывается ужасный Абобо. Культурист-переросток с детства баловавшийся анаболиками.
Победить его не сложно - несколько ударов с разбега в прыжке и один мощный пинок под накаченный зад и Абобо с воплем "Мамочка" исчезает в безбрежных просторах космоса.
Напрасно вы подумали, что дошли до конца.
Мы проникаем в корабль. А здесь нас ждет незабываемая погоня на воздушных мотоциклах.
Инопланетяне совсем не знаю правил дорожного движения. То и дело подрезают, таранят - безобразничают то есть. Наши парни правила знают, но ездят по русски. А для русских одно правило - УДД - уступи дорогу дураку - действует. Вобщем, плохо синим прийдется.
Но вот дорога закончилась. Пора поразмяться. Вокруг лифты ездят.
Злобные анимы гранаты пачками швыряют. Но



драконы долго не думают, хватают смертоносный снаряд и назад



В Америке японская приставка стала продаваться под маркой Genesis. В Европе она вышла только в 1990 под названием Megadrive. Ее главным достоинством была возможность использовать картриджт с Master System, для этого специально был установлен процессор Z80. Помимо Megadrive в то время был разве , что Turbo GraFX от Nec - но игры на нем оставляли желать лучшего. Конечно тот-же 1941 смотрится великолепно,но все остальное увы... на уровне NES.

Сама приставка Megadrive прославилась благодаря игре Sonic Hedgehog очень благосклонно принятой американской игровой общественностью. Американцы люди странные, поэтому, что такого особенного в Сонике не понимал и не понимаю, а его ускорение движения, когда на экране просто ничего не видно откровенно бесит. Ну милая графика, ну отвратный геймплай, но неплохая музыка, особенно в SEGA CD версии.

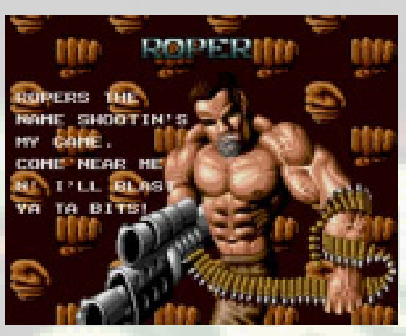
Если хитовая игра на Super Nintendo - Donkey Kong Country действительно поражал своей графикой, то Соник скорее очень сильно нарекламированная , навязанная игра. Та же Сеговская Contra HardCorps на голову выше. В ней используются классные эффекты - и скалинг и ротация. Ну а 64 цвета... Что же поделать - такая на MD (Megadrive) видеосистема.

Тем не менее MD действительно стала в мире

игровой приставкой номер один. Даже SNES несмогла вынести ее с пьедестала обладая куда более впечатляющими возможностями. Мораль: не технические характеристики делают приставку лучшей - а лучшие игры на ней!!! И MD это оправдала. За все время было продано свыше 28 миллионов приставок. Официальная дата смерти приставки - 1998 год! Одной из самых знаменитых игр можно считать игру Zero Tulerans. Что-то типа Wolfenstein 3D , но с плохой графикой. Изюминка



заключалась в возможности соединения двух приставок вместе и игры вдвоем одновременно.
К Сеге выпускалось много практически бесполезных аксесуаров - рули, модемы, мыши. Был даже специальный модуль превращающий MD в 32 битную приставку почти в двое увеличивая ее мощность. Из самых значимых была возможность подключения CD-ROM. Благодаря этому мы смогли услышать великолепные мелодии в надлежащем качестве, да и игры возвращают. Нам чужого не надо.
А что потом? А потом полет на потрясающем космическом корабле и



конечно БОСС.И еще множество приключений.
Можно играть как жабами, так и драконами, в одиночку или вдвоем - веселье гарантировано.
А в конце ждет битва с темной королевой - жутко злобной зайкой. Злайкой одним словом. Но мы и не таких усмеряли, не правда ли?



По ходу игры вам прийдется разобраться со всеми этими БОССами

перестали ограничиваться жалкими размерами картриджа (от 1 до 4 Мб в среднем).
Существовало глобально отличимых только 2 модели Megadrive - 1 и 2.
Разница заключалась в исчезновении из Megadrive2 процессора Z80 из-за чего стала невозможно игра в игры с Master System - но нам то это как-то...
Приставка была построена на замечательном проце от Motorola 68000 7 Mh (как на Амиге).
Для совместимости с Master System стоял процессор фирмы Zilog Z80 на 4 Mh. Почти как на любимом всеми ZX Spectrum.
Оперативная память - 64 Кб (это конечно не Амижные 1 - 2 Мб, но всеже).
Графическая система была очень быстрой и предоставляла возможность отображения одновременно 64 цветов из палитры в 512! Как на Atari ST!
Разрешение экрана 320x224, что всеже выше DOSовских 320x200.
Видеопроцессор VDP имел 64 Кб видеопамяти и возможность хардварно выводить 3 независимых слоя (движущиеся фоны).
Звук - главное разочарование MD - и повидимому единственное.
Помните примитивное попискивание ZX Spectrum 128 с его Yamaha 2312 - то же самое. Но даже на э т о м можно было создавать классную музыку, вспомним хотя-бы Golden Axe III.
А о появлении у меня эмулятора MD - вообще просто мистическая история. Мне вдруг не с того, не с сего приснилось, что на рынке продается компакт с эмулятором Сеги. Я проснулся , было воскресенье, оделся и поехал. И КУПИЛ!!! Инета у меня тогда небыло и я не имел понятия , откуда это все берется.
Как уже говорил, лучше Сега - только Денди. Или наоборот. У всех по разному.
Лучшие игры на SEGA Megadrive:
Golden Axe 3 - Bet'em'up с мечом. Смерть Дет Адеру.
Street of Rage 2 - Лучший bet'em'up.
Contra HardCorps - безастановочный экшн.
Любимая Contra.Mortal Kombat 3 - 3 года безастановочных битв во все части. WWF Wrestlemania - Круче только ...
Doom Troopers - рендеренные герои



Очень порадовало разнообразие игры. Минус только один - графика могла бы быть и получше.

80%

Infinity:

SEGA MEGADRIVE VS SUPERNINTENDO

Сегодня схватятся не на жизнь, а насмерть 2 культовые приставки
SEGA MEGADRIVE VS SUPERNINTENDO

Мы постараемся выяснить кто же круче.

После небольшого опроса стало ясно, что ничего не ясно. Люди имевшие (игравшие) на этих приставках задумчиво разводили руки. Меня это несколько озадачило. По всем параметрам SuperNintendo должна была обойти SEGA Megadrive (Genesys). Для того и создавалась. Да и сам я не даром поиграл не в одну тысячу игр от SNES и SEGA MD. Тот же Final Fight 2 на Супер Нинтендо позволял влюбится с первого взгляда (особенно потрясающий уровень

На этот раз Безумный Профессор задумал столкнуть в неравной битве 2 любимые вами, дорогие читатели, игровые приставки SuperNintendo и SEGA Megadrive и мы ему поможем в этом начинании. Сколько бессонных ночей провели мы играя в хиты с этих платформ. Сегодня возможно вы узнаете ответ, какая же система мощнее!!!

с мельницами, очень красивый, с необыкновенно приятно подобранной палитрой в спокойных тонах). Но стоило начать играть в Street of Rage 2 на SEGA GENESYS (она же MegaDrive) и казалось нет на свете увлекательней и динамичней бет'ем'ап на свете. Особенно нравился уровень в вечернем парке - деревья, скамейки, злобные панки. Многие отмечали, что на SuperNintendo цвета все же поярче, посочнее. Но в этом нет никакого шаманства - SuperNintendo 256 цветная, а на SEGA всего 64 цвета. Правда грамотно нарисованная игра и с 16 цветами даст фору 256 цветным (например игра GODS на PC) - главное здесь - правильный подбор и использование палитры. Так же мне заявляли, что в играх на SuperNintendo картинка резче - но здесь как раз все до наоборот. Хотя технически SNES (SuperNintendo) позволял выдать разрешение аж 512x448, на практике в играх использовался половинный размер - 256x224!!! MEGADRIVE же ласкал взгляд более резкой картинкой 320x224. Общее мнение было - приставки примерно равные, но попытаемся составить собственное - сравним технические характеристики, а потом, чем черт не шутит - и сами игры. Хотя, думается мне, для убийцы Мегадрайва выпущенная на 3 года позже Нинтендовская приставка не тянула. Слишком поздно ее выпустили, правда игр наделали намного больше.

Итак, первый претендент - любимая народом SEGA MEGADRIVE. Приставка появилась (как уже говорилось) на целых 3 года раньше, чем ее конкурент SuperNintendo - в 1988 году. Первая модель позволяла вставлять и играть в картриджи от 8-битной игровой приставки SEGA Master System, конкурента всем известной Денди (она же Nes 8 bit). Позднее, с появлением модели SEGA Megadrive II, эта возможность исчезла (приставку лишили

процессора Z80), так что SEGA Megadrive 1 даже в чем то лучше.

Итак, 1988 год - в приставочный мир вступает 16-битная технология несущая новый уровень качества игр. Бесподобная графика и плавность. Главный шок - множество движущихся планов, речь в играх, более резкая прорисовка и большее количество цветов.

БИТВА ТЕХНИЧЕСКИХ ХАРАКТЕРИСТИК

SEGA Megadrive**:**

Процессор: Motorolla 68000 7Mh (Очень мощный процессор применявшийся в массе лучших домашних компьютеров Commodore AMIGA и Atari ST).

Процессор (для Master System): Zilog Z80 4Mh (Ну его то знает каждый второй по ZX Spectrum. Ведь правда?)

Оперативная память: 64 Кб (Если не считать картридж - ведь он тоже - память!)

Видеопроцессор: уникальный VDP с 64 Кб памяти. (Изюминка Мегадрайва – плавность и суперэффекты)

Количество цветов: 64.

Звук: Yamaha 2312



Приставка была построена на самом мощном по тем временам процессоре от Моторола с частотой 7 мегагерц. Это действительно могучий процессор и на что он способен можно увидеть поиграв например на компьютере Atari ST 520, где игры только он и тянул.

Но главное, что делало Сегу Сегой - уникальный графический процессор VDP - именно благодаря ему мы можем играть в великолепные игры со множеством планов. VDP позволял аппаратно (на безумной скорости) выводить на экран 3 независимых слоя изображения. Так называемые фоны. Именно из-за них мы поняли, что 16 бит - это круто, а 8 – нет (хотя видел я и на Денди игрушки не уступавшие мегадрайвовским).

Звук к сожалению - 3-х голосый синтезатор, полный аналог устанавливаемого на домашний компьютер ZX Spectrum 128 - впечатлять не мог. На самом деле это ничего не говорит - так как главное - мелодии создаваемые музыкантами. К тому же многие с полной серьезностью заявляют, что трех-голосая FM музыка выдаваемая этим чипом им нравится много больше, чем музыка на SNES. Я например люблю музыку с Денди и возражать не буду.

В итоге мы видим графически очень мощную приставку с быстрым центральным процессором (что дает возможность создания невероятно динамичных игр) с ультраплавной (но ограниченной по цветам) графической системой и слабоватым звуком. То есть теоретически на SEGA MD должны изобиловать быстрые игры-боевики со множеством взрывов, планов и



Каждый солдат может стать генералом!

действующих врагов!!! Чуть чуть подводит всего 64 цвета на экране и 3-х голосый звук, но телевизор мутный и разглядеть сколько там цветов несколько затруднительно, хотя и возможно.

Но чем могла тогда удивить Super Nintendo?

СуперНинтендо задумывалась, как убийца Мегадрайва. Мегадрайв поднял знамя 16-битной революции (вышедший до него 16-битный PC Engine (Turbo Grafix) ничего кроме жалости вызвать не мог) и несколько лет притягивал к себе миллионы геймеров. Нинтендо не могла стерпеть, т.к. уже все понимали, что игры на ее Nintendo 8 bit (Dendy) не могут соревноваться с Сегой являя лишь жалкое подобие. Итак, Нинтендо делает килера - SUPER NINTENDO!

Центральный процессор: 65C816 16-бит

Частота выбиралась процессором из 3.58, 2.68 и 1.79 Мн, что конечно очень слабо.

Память: 128 Кб или 1024 бита, что одно и тоже.

Видеопамять: 64 Кб (Как на Мегадрайве)

Аудиопамять(!!!): 32 Кб

Количество цветов (максимальное для палитры): **32768** !!!

Количество цветов на экране: 256

Максимальное количество спрайтов: 128

Графический суперпроцессор (PPU - Picture Processing Unit) : 16 bit

Максимальное разрешение на экране: 512x448 точек

Максимальный размер спрайта: 64x64

АППАРАТНЫЙ СКРОЛИНГ (вертикальный, горизонтальный и диагональный!)

Аудиопроцессор APU: Sony SPC7000 8-bit

Музыкальный конвертор Pulse Code Modulator (PCM) - 16-bit

Главное, что сразу сбивает с толку - НУ ПОЧЕМУ ТАКОЙ СЛАБЫЙ ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР - всего 3 с половиной мегагерца - это же в 2 раза ниже, чем у конкурента - странный какой-то килер получается.

На практике это аукнулось небольшим количеством действительно насыщенных динамикой игр, хотя были и такие. Но все же, как сравнивать головосносительную Contra Hardcorpse на Мегадрайве и например SuperMetroid или SuperTurican 2 на SNES?

Графическая система не вызывает никаких нареканий - помимо аппаратного скролинга по всем направлениям присутствуют встроенные эффекты - например прозрачность. Количество цветов забивает Сеговские 64. Именно благодаря этому коньку стало возможно создать невероятно красивую Donkey Kong Country с 256-цветной графикой и рендеренными персонажами (также впрочем поражает и Doom Troopers на MEGADRIVE (аналогично рендеренные супергерои), которая почему то при переносе на Супер Нинтендо внезапно похужела). Графика в играх на SNES действительно красива - например Flinstones от Ocean, так просто поражает сочными цветами и множеством планов создавая псевдотрехмерность. Подобное я видел разве что на играх с домашнего компьютера Commodore AMIGA (Lion Heart, Kid Chaos).

Второй конек SUPERNINTENDO - звук. Применяется технология, которую можно обозвать и трекерной и миди с волновой таблицей. Используются кусочки звуков от реальной скрипки, ударных, клавишей и из них наигрывается мелодия. Музыка получается очень натуральная и красивая. Многие мелодии можно слушать просто взахлеб.

Можно сделать вывод, что на SUPERNINTENDO должны изобиловать очень красивые бродилки, прыгалки по платформочкам (то бишь «платформы») с не очень насыщенным действием, но тем не менее великолепные в графической и музыкальной части. По моему все сразу подумали про Super Mario All Stars. А на деле было выпущено море RPG, за которые приставку и полюбили.

В общем рассмотрев технические возможности двух игровых машин опять ясно, что ничего не ясно! Для многих не важно, что за суперпроцессор вставлен в приставку - главное интересные игры.

Итак второй раунд!

БИТВА ИГР!



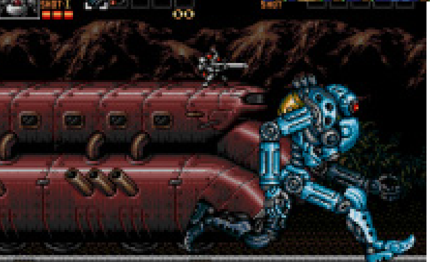
Canon Foder VS - для многих это просто культовая игра. Она существует и на Мегадрайве и на СуперНинтендо, хотя первоначально была создана для AMIGA. Это аркадная стратегия - управляем группой бойцов и сносим орды врагов - на AMIGA управление осуществлялось мышью, на приставках из за отсутствия этого удобного девайса соответственно джойстиком. Графика в приставочных версиях абсолютно идентична. Я просто не смог найти различий, а вот звук слегка различался - в SNES-версии раздавались выкрики - но какая аранжировка лучше я не смог понять, а мне больше нравится версия на AMIGA (еще бы, ведь там поют и динамический звук!!!)

Фаны меня поддержат. Ведь правда – Contra НС рулит однозначно!!!



Contra Hardcorpse - это как раз одна из тех игр на Мегадрайв, против которой СуперНинтендо даже дернутся не сможет. Процессор на 7 Мн используется на полную катушку. Невероятное количество взрывов и врагов - море эффектов - а как все спрограммировано - просто сказка - роботы собирающиеся из разных частей, псевдотрехмерность, повреждаемые объекты. Ощущение необыкновенное. СуперНинтендовская же Contra 3, хоть и не является той же игрой (но это единственная Контра увидевшая свет на данной системе) существенно скромнее по динамике, что сразу дает о себе знать. Нет, без сомнения Contra 3 - хорошая игра, но куда уж ей до Contra The Hardcorps на Мегадрайве!

Contra HardCorpse - с глазами все в порядке, просто японская



Doom Troopers VS Doom Troopers

И снова по непонятной причине версия для Мегадрайв значительно красивее и играбельнее. Все прорисовано более четко, а рендеренные герои просто великолепны. Версия для СуперНинтендо имеет упрощенные уровни, мутноватую графику и просто менее интересна. Бегут два наемника по чужим планетам и сносят всех врагов отстреливая им головы, руки и остальные конечности - вот такой незамысловатый сюжет. Но захватывает!!!





Jim Power (SNES) VS Jim Power (SEGA MegaDrive)

С этой игрой ситуация с точностью до наоборот - версия для СуперНинтендо значительно выигрывает из за большего количества цветов и в некоторых моментах более насыщенной графике. Мегадрайвовская версия уступает сразу и бесповоротно. Главная претензия - мало цветов.

Супергерой-космонавт побегает и по временам средневековья и по воздуху полетает и в космосе побывает сражаясь с чудищем. Но куда уж обеим версиям до первоисточника! А первоначально вышла игра на Commodore AMIGA. Но та – просто самый мощный домашний компьютер на свете.





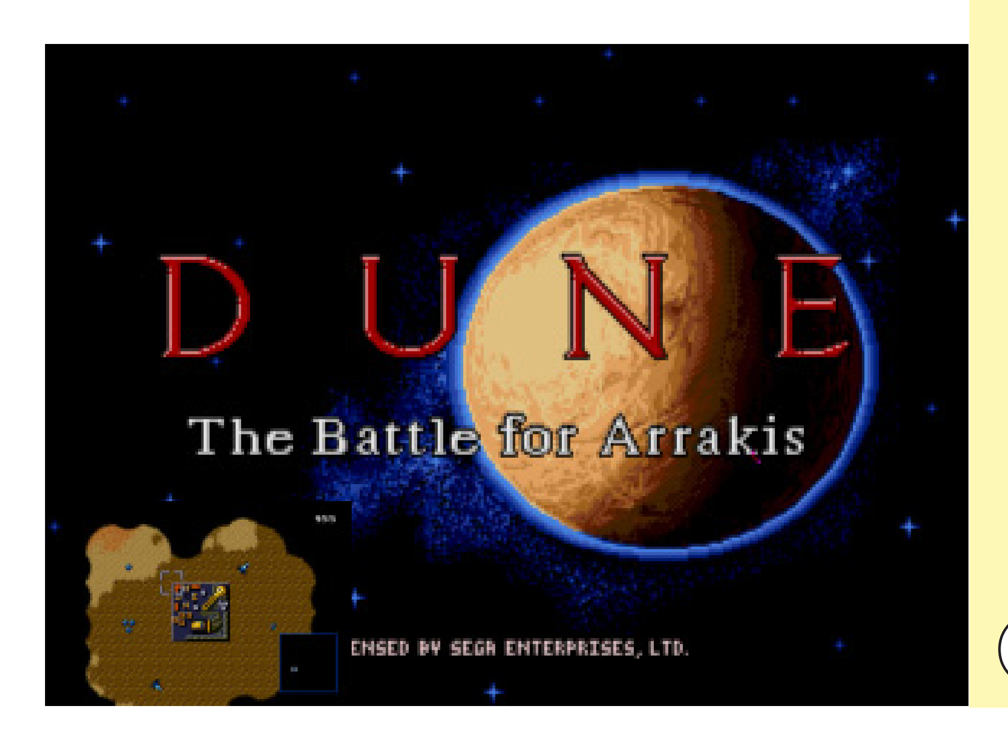
Гигантский мигающий глаз - единственное слабое место этого БОССА

Pirates of Dark Waters VS

Игры кроме одинакового названия ничего общего не имеют. Мегадрайвовские Пираты Темной воды – это просто шедевр – невероятная графика и атмосфера, плавнейшая анимация, множество движущихся планов (например когда вы бродите по гигантским деревьям в лесу вооруженные лишь саблей и метательными ножами), похвалы заслуживает очень красивая цветовая палитра и музыка. СуперНинтендовская версия прямая противоположность – героев рендерели, отчего все мутное и невнятное. Играть можно, но ощущения совсем иные.

Prince of Persia VS

Принц Персии на СуперНинтендо самый лучший из когда либо



Декабрь



существовавших принцев. Уровни узнаваемы, но графика!!! Она сногсшибательна! Невероятно красива и играбельна. Принц пробирается по лабиринтам замка пытаясь добраться до невесты. Принц на Мегадрайв – это знакомая всем по другим игровым системам игра – тоже хорошая, но сравнивать просто нельзя!!!



SkyBlazer (SNES) VS GunStar Heroes (MegaDrive)

Обе игры великолепны - у обоих прекрасная палитра и играбельность. Бежит герой – стреляет во врагов – множество красивых уровней и злобных босов. Не по графике, а по игре лично мне больше понравился SkyBlazer.

Я намеренно не стал приводить в пример всем известные хиты с обоих приставок, так как их лишь единицы, но все же они заставляют произвести интенсивное течение слюны и жуткую зависть к обладателю этих консолей.

Вот они!

SEGA MEGADRIVE:

Golden Axe 1,3 – Три персонажа с мечами в руках пробираются по очень красивым многоплановым мирам, что бы уничтожить злобного Дет Адера. Прекрасная анимация и множество ударов. Классика жанра.

Street of Rage 1,2,3 – Золотая секира, но перенесенная в городские трущобы. Вместо мечей – только голые кулаки и несколько ударов ногами. Невероятно красива, атмосферна и динамична. Классика жанра.

Doom Troopers – Наемники уничтожают врагов на чужих планетах.

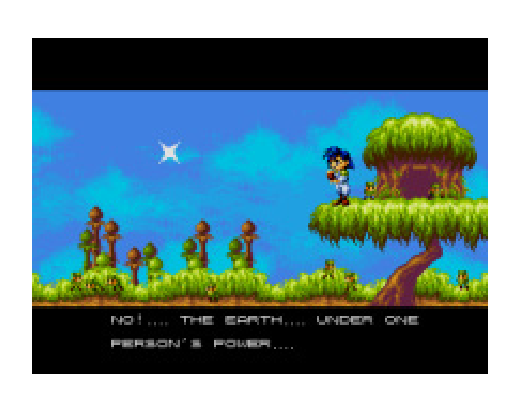
EarthWorm Jim 1,2 – Знаменитый сумасшедший червяк.

Fantasy Star – РПГ с потрясающим сюжетом о приключениях на чужих планетах.

Dune: Battle for Arakis – стратегия. Сражаемся за пряность в песках Аракиса. Злобные харконены против благородных Артридесов или подлых Ордосов.

Contra The Hardcorps – Молниеносный экшн. Возможно лучшая игра тысячелетия.

Mortal Kombat 1,2,3,U – ну кто его не знает.





Сама знаменитая приставка стоила 199 галактических буказоидов. В комплекте с игрой Yoshi Island - 229. Когда то люди ничего не жалели дабы обзавестись чудом 16-битных технологий и порубится в Final Fight.

WWF Wrestlemania – В лучших традициях МК, только еще веселее.

Batman & Robin – живые герои спасают людей.

Battle Toads Double Dragon – уморительный бетемап. Сюжет великолепен и разнообразен.

Comix Zone – Путешествуем внутри комиксов..

И др.

Final Fight 1,2,3 – противовес сеговским Street of Rage. Великолепная ходилка-зубодробилка.



Культовая RPG - ради которой вполне можно было купить приставку

SUPER NINTENDO:

Donke Kong Country 1,2,3 – игра заставившая многих купить эту приставку. Красивая объемная обезьяна бродит по уровням битком набитым секретными ходами и призами. Да еще и с друзьями в придачу.

Cybernator – Множество спецэффектов и красивой графики. Киборг сражается внутри звездолета.

Final Fantasy (все) – Невероятные приключения не по играть в которые – преступление.

Contra 3 - на Super Nintendo 16 bit! Графика более, чем приятная. Неспешная, но красивая.

Flinstounes –одна из самых красивых игр на приставке. Первобытные Флинстоуны пробираются по доисторическому миру.

Аххх!Самолет приближается увеличиваясь в размерах. Две выпущенные из него ракеты заставят гореть

GODS – Один из низвергнутых богов ищет путь назад сквозь подземные лабиринты,





Замечательная вещь - летающие

покупая оружие и помощников.

Super Mario All Stars – визитная карточка приставки. Приключения сантехника в красочных мирах (и в канализации в том числе).

Rock'n'Roll Racing – бесподобные гонки с оружием и зарабатыванием на более мощную тачку.



SuperMetroid – очень интересный многообразный экшн.

SuperTurrican – космонавт пробирается по неизведанным мирам. В конце уровней непередаваемые ужасные БОССЫ.

StarFox – Звездный лис на трехмерном истребителе.

И др.

После такого сравнения вывод сделать очень трудно. На обоих системах (и на MD и на SNES) очень хорошие игры. Но… Главное впечатление вызывает красота SuperNintendo-вских и их же звук. Все же приставка была понавороченней.

А что могу сказать я по этому поводу. Я как и прежде сомневаюсь, что лучше. Личная Мегадрайв у меня довольно

DonkeyKong Country и SuperMario - хиты прославившие SNES. Первый - невероятной графикой, второй по привычке с Dendy (Nes)

Динозавры - отличное средство передвижения, особенно после сытного обеда... Динозаврятиной.

Кое кто считает SuperMetroid лучшей игрой на SNES. Погибшая космическая станция и ужасные существа.



ИДЕТ ВОЛНА

Раньше IBM PC совместимые компьютеры были слабыми и от силы способными продемонстрировать разве что эмуляцию ZX Spectrum с Zilog Z80. Невероятным прорывов было создание софтового эмулятора Nes (Dendy) - Nesticle. Требовалась ему правда довольно мощная машина уровня 486DX66. Абсолютно точно на 386SX40 несовская игра Contra жутко тормозила.

Были в свое время и хардварные эмуляторы - специальные платы.Давая возможность играть в SEGA Megadrive на 386 машине. Но это были первые попытки. По мере того, как увеличивалась тактовая частота писишных процессоров - появлялось все больше эмуляторов. К великой радости многих были выпущены эмуляторы SEGA Megadrive и Super (не побоюсь этого слова, товарищи) Nintendo!

Т.е. постепенно мы добились довольно устойчивого потока эмуляторов различных систем. Но в в море эмуляции какая либо система поднимала особенно высокую волну и тогда получался настоящий эмуляторный бум.

Не так давно одна из волн подняла на недосягаемую высоту эмулятор приставки Sony Playstation и эта система теперь

доступна нам во всем великолепии на персональных компьютерах. Так же на этой волне побывала и Nintendo64. Целая лавина эмуляторов обрушилась на нас. Apollo, Project64, Hle и другие боролись за право быть лучшими. К сожалению волна схлынула так и не завершив свою благородную миссию - довести эмуляцию до совершенства. В итоге мы имеем прекрасную игровую систему Nintendo 64 эмулируемость которой на персоналке на уровне процентов 70.

После Nintendo 64 воцарило некоторое затишье, немного нарушенное эмуляцией SEGA Saturn, но в виду малого распространения данной системы в нашей стране и дисков от нее - в частности - какого то бума не получилось. Впрочем многие игрушки наконец то заработали с Сатурна на персоналке.

Просто шквал поднял работающий эмулятор великолепной приставки SEGA DreamCast - Chancast.

Сегодня нас опять накрыла волна - на этот раз эмуляции аркадных машин. M.A.M.E. стал развиваться так, как никогда раньше. А что в итоге получим мы, обычные пользователи? Мегатонны отличных игр. Гигабайты ромов. Прекрасный способ накормить вечно голодный венчестер!

ZX Spectrum 48 Kb Forever !



Как известно, первым компьютером попавшим в руки тогда ещё советских радиолюбителей был "Радио-РК86". После опубликования его схемы в одном из радиожурналов тысячи людей устремились в магазины скупать залежавшиеся радиодетали. Однако характеристики этого компьютера вряд ли могли удовлетворить даже самого непривередливого пользователя. Чёрный экран, текстовый режим, довольно долгая загрузка с магнитной ленты. Именно тогда нашлись в нашей стране толковые люди решившие повторить к тому времени не очень известный английский компьютер ZX Spectrum. В то время компьютер поражал своими техническими возможностями - процессор 3.5 Мгц, объём ОЗУ 48К (для 1982 года это было фантастикой). Я не буду описывать ранние модели Спектрума (ZX-80, ZX-81), в лучшем случае перечисление технических характеристик этих компьютеров вызовет у вас улыбку, но забегу вперёд и скажу что в 1982 году уже был создан принтер для Спектрума.

И так, продолжаем.

Пожалуй одним из достоинств Спектрума была не высокая его цена. Удешевить компьютер, в отличии от тогда малоизвестного Atari, позволило две вещи - первая находка - использовать в качестве дисплея обычный телевизор, а в качестве запоминающего устройства - обычные аудио кассеты. На мой взгляд есть две причины почему именно он (а не к примеру тот же Atari) стал столь популярным в нашей стране - первое - советские радиодетали, бывшие тогда в продаже, позволяли воспроизвести аппаратную часть ZX Spectrum (на долю контрабанды оставался лишь центральный процессор - Zilog Z80A, который везли преимущественно из Польши), и вторая причина - наличие огромного количества программ для данного компьютера (попробуйте в 1989 году поискать что-нибудь для той же Amig'и - на

рынке вас просто не поймут). Но так или иначе, первая "копия" Спектрума (Зет-Икс, Спекки, Синклер - как его только не называли) заработала. Когда это произошло - определить сложно. У меня Спектрум появился только в 1994 году. Привёз мне его один знакомый. Сам компьютер был изготовлен в Москве, на каком-то бывшем военном заводе. Честно говоря, от настоящего Спектрума он отличался (внешне) на все 100% - то что я увидел - было прямоугольной коробкой серого цвета, с белыми клавишами (которые жутко скрипели когда на них нажимаешь), и с огромной надписью "ЗВЕЗДА". Через некоторое время начали стираться буквы с клавиш. Мне пришлось каждую клавишу замазывать прозрачным лаком для ногтей - одним словом, советский аналог Спектрума внешне не удался. Но за то он удался аппаратно. Мне помнится ещё был некий "Коллер", вроде как Саратовского происхождения. Но он как раз в плане аппаратной совместимости получился мягко говоря неудачно. Постоянные зависания и неверные отображения градаций яркости - всё это выглядело



плачевно. Зато моя "Звезда" работала на все 100! Все игры которые у меня были, все работали (за исключением тех, которые были неудачно записаны на аудиокассету). Да-да, изначально игры записывались именно таким способом - включаешь магнитофон - а из него жуткие звуки раздаются - это грузятся 48К информации. Где-то минуты три-четыре это всё длится. Потом происходит общий сброс системы :). Приходится начинать всё заново (шучу). Но игра стоит свеч. Когда после загрузки звучит бипер Спектрума - кажется что живёшь не зря. Послушайте музыку из Flying Shark или из Olli & Lissa - Это шедевры 48К музыки!. Я, как бывший пользователь "Микроши" (урезанный аналог "Радио-86РК) никогда не видевший ничего кроме чёрного экрана, просто балдел от 8 цветов (в двух градациях яркости (!)) Спектрума.



Проект российской демо-группы



Как я уже говорил - преимущественно в Советский Союз программы попадали из Польши.
Хотя большинство программ для этого компьютера писалось на его родине - Англии,
но к нам они попадали в виде дешёвых взломанных копий, создателями ориганалов были такие небезызвестные фирмы как да хоть те же "Code Masters" (создатели целой серии легендарных приключений Dizzy).



Приключения Dizzy

Но самое для меня прикольное что было в Спектруме - он умел ГОВОРИТЬ!!!
Он воспоризводил цифровую речь - которая при помощи специальных программ - "FonGen", "SpeakEasy" записывалась в память компьютера. Конечно это не был звук в 44100 Khz, 16 bit, Stereo, но всё равно это было супер! Существовало даже несколько программ позволяющие
говорить Спектруму то, что вы наберёте на клавиатуре (к примеру - польская программа - Hlas)

Но продолжим историю Спектрума.

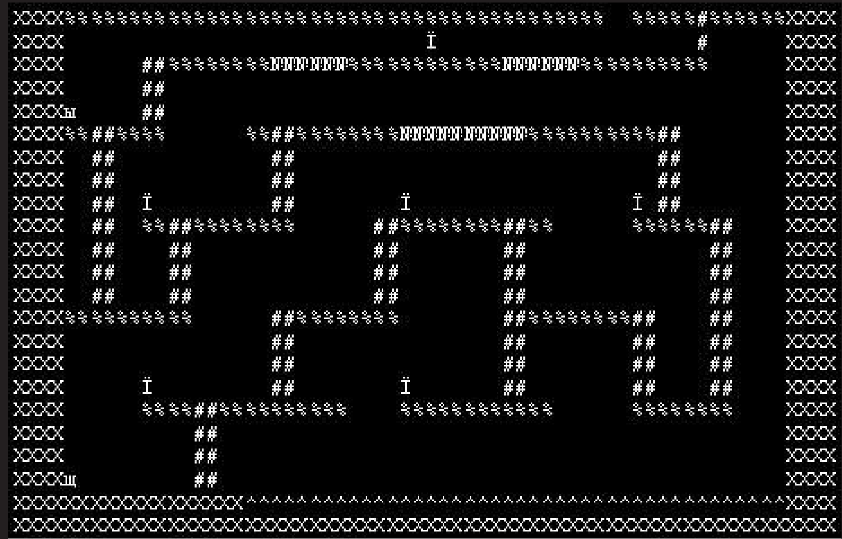
В 1986 году вышла новая модель Спектрума - ZX Spectrum 128 которая порадовала не только увеличенным объёмом памяти, но и трёхканальным стерео музыкальным со-процессором (здесь приложилась фирма Yamaha). И хотя к 1984 году компании Atari, Commodore и Amstrad стали производить компьютеры дающие фору Спектруму, рынок уже был во власти Спектрума, его покупали более чем в 30-ти странах мира. В тогдашнем Советском Союзе Спектрум планировали использовать в качестве обучающих
компьютеров в школах, правда (по себе помню) всё-таки Спектрум заменили тогдашним советским
компьютером "Электроника" (патриотизм наверно сказывался).

Ну а дальше пошли сплошные эксперименты со стороны создателей Спектрума. Данные модели у нас по непонятным причина не прижились, в России наиболее известны две модели Спектрума- ZX Spectrum 48K и ZX Spectrum 128K - уже с двумя дисководами

(российская модель - Profi 3+).

В том же 1986 году была выпущена новая модель Спектрума - Sinclair QL. Данная модель была аналогом американского IBM PC, хотя и обладала высокими (по тем временам) характеристиками - 32-х разрядный процессор, ОЗУ - 128К (которое расширялось до четырёх (!) мегабайт), хорошая графика и звук.
К сожалению, я эту модель не видел, поэтому знаю о ней исключительно из книжек. Но опять же, к сожалению, Sinclair QL прогорел - из-за высокой цены (около 200 фунтов), да и профессионалы остались недовольны данной машиной. И в итоге, компания создавшая Спектрум постепенно обанкротилась. Главный создатель Спектрума - Клайв Синклер, будучи отличным инженером так и не смог стать хорошим бизнесменом, и продав все права на производство Спектрума, сэр Клайв был вынужден покинуть свою фирму.

Дальше - хуже. С 1987 года некая компания Timex (купившая все права на производство Спектрума) выпускает неудачную модель - SuperSpectrum - процессор 7 Mhz, два банка памяти по 64К, экранное ОЗУ (!) ёмкостью 50К, позволившее выводить до 256x192 точек своим отдельным цветом из палитры в 64 цвета (американская подружка "Amiga" в то время - просто отдыхала (да, каких то 4096 цветов показывала, да миллион пикселей в секунду выводила)), но данную модель так же постигла неудача, по непонятным причинам компания Amstrad так и не дала разрешение на серийное производство данной модели


БК "Микроша". Игра "Клад". На западе она называлась "Lode Runner"





Русская игра "Приключения Буратино".

Спектрума и в результате Спектрум отъехал на второй план на рынке компьютеров.
Но тем не менее, начав своё триумфальное шествие по миру, ZX Spectrum продолжает его по странам СНГ скрываясь под различными российскими модификациями - "Pentagon", "ZX-Scorpion", "ATM", "Profi" и т.д., и то тут, то там вспыхивая на мониторе надписью "1982 Sinclair Research Ltd". На сегодняшний день
Спектрум жив благодаря нашим энтузиастам - российские граждане придумали для него модем, свою фидо-нет, и некоторые отдельные люди научились присоединять винчестер (!). Даже, зайдя на любой сайт демо-пати, вы без труда найдёте там раздел посвящённый ZX Spectrum 128. До сих пор наши люди пишут дня него и музыку и демки и даже игры. Российские демо-мэйкеры до сих пор устраивают своеобразные соревнования - кто лучший в плане Спектрума.



Всё-таки, Спектрум - это машина которая довольно сильно ограничена по своим техническим характеристикам, но тем не менее я видел возможности этой машины, глядя на которые порою так и хочется воскликнуть - "ни ху..."... Но всё-таки, лучшие все. Все те, кто не забыл эту замечательную машину. Те, кто до сих пор пишет программы для это легендарной (для нашей страны) машины. Я надеюсь, что Спектрум поможет сделать нам шаг в след уходящей цивилизации.

(C) Влад Привалов aka Dreamer-V, декабрь 2004. Специально для журнала "EMULATORS MACHINE".

Слушаем объяснение Безумного Профессора: Эта небольшая табличка без труда даст вам возможность запустить игру на вашем компьютере.
Не нужно больше читать форумы выбирая эмулятор, который может запустить к примеру ATARI ST-игры, Просто загляните на эту страницу. Это не обязательно ЛУЧШИЕ эмуляторы - так как сколько людей - столько и мнений - это хорошие (рабочие) эмуляторы.



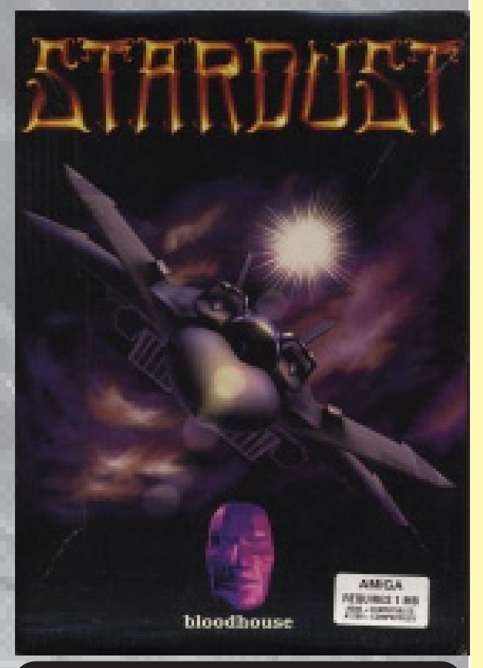
Список лучших эмуляторов приставок и компьютеров

AMIGA - WinUae 1.0 - великолепный эмулятор, игр запускает больше, чем живая AMIGA!
Jaguar 64 - VirtualJaguar 1.7 - простой и удобный
Atari ST - steem - прекрасная совместимость и возможности.
Commodore 64 - WinVice
SEGA DreamCast - Chankast - после модификации китайцами еще более совместим!
SEGA M 2 - nebulam2
Mac - Basilisk - с удовольствием играл в Маковских Героев Магии и Меча 2
PowerMac - pearPC - легко запускает MacOS X
PC Engine - Magic Engine - эмулятор 16-битки
Master System - MESS - сама приставка - конкурент Денди!
NeoGeo - NeoRageXp 0.8c - отлично работает, легко запускается.
Nes (Денди) - Nestopia
Nintendo 64 - Project64
SONY PlayStation - ePSXe 1.6
SEGA Saturn - GiriGiri
SEGA MegaDrive - wgens
SuperNintendo - zsnes
ZX Spectrum - zx32 (отличный эмулятор!)



"Stardust". "Звездная пыль". Хит с Amiga. Долгое время считалось, что ничего подобного на IBM PC быть неможет. И вот оно! Вы только посмотрите. Те же великолепные, сверкающие астероиды, те же потрясающе трехмерные тунели наполненные космическими минами. А боссы! А скорость! Когда на пределе. Когда душа поет. То-то. Умеют же делать. Какие тунели? О чем это?- скажете вы.- Играли. Небыло тунелей. Не играли, а пробовали. В начале тунелей нет, они открываются только по прохождении очередных 6 уровней и поверженного босса. Вам предстоит управлять космическим корабликом с односторонней тягой в пределах экрана. То есть, полетев вперед, вам, что бы затормозить , требуется развернуться на 180 градусов и снова дать газ. Занятие непростое, но увлекательное, причем управлять с клавиатуры удобнее , чем с геймпада. А тут со всех сторон несутся астероиды, да время кончается,а не успеешь , появится эскадра звездолетов и... Большие астероиды крошаться на более мелкие , от мелких остаются всякие бонусы, типа экстра-лайф, энерджи-пак и тд. Компьютерный голос сообщает о подобранном. Музыка в стиле рэйв в совокупности с

великолепной графикой держит в огромном напряжении. Выстрелы, грохот, все взрывается, сверкает. Корабль имеет защитное поле , которое можно активизировать. Оно кончается. Каждый левел состоит из 6 уровней. В конце 6-го - босс. Победив его вы попадаете в тунель. Если вам удастся пролететь его, вы оказываетесь на следующем уровне. Всего их 5. В самом конце вас ожидает битва со всеми встреченными до этого боссами, а на закуску сам виновник всех бед - безумный профессор. Он выплывет из гигантской космической станции в своем скафандре и начнет поливать вас ураганным огнем. Ну теперь вас спасет только мастерство управления.
Аппаратные требования:
На Амиге600 все это прекрасно шло на 7 Мн



процессоре с 1 Мб памяти. Нам же по своему обыкновению предлагают минимум 486 компьютер с 8 (!!!) мегами ОЗУ. Что совершнно непонятно даже в принципе. По своему опыту знаю, запустить с 4 Мб игру можно, но либо без музыки , либо она у вас будет вылетать перед тунелями в ДОС.
Объективности ради следует заметить, что из игр подобного рода есть еще "Piranha". Она не хуже, но что то в ней не так. И... Конечно "Super Stardust". Графикой он обладает вообще заоблачной (даже для 1997





года), но у моей версии была вырезана музыка, а без нее , какой же это "Stardust"? Что касается Амиговской версии. Ха-ха. Те-же тунели на IBM. Те же уровни. Как бы не так. На Амиге есть еще 2 очень красивых уровня не вошедших в IBM-версию (и понятно почему, т.к эти 2 уровня полностью были созданы с помощью спецпроцессоров Амиги) + уже в первом уровне на Амиге, планета на заднем фоне, не просто статичная картинка (как на IBM), а анимированная. Мы видим как на ней открываются и закрываются вулканы, словно прожорливые пасти. Ну и если вы не успели уложиться во времени, прежде чем появляются вражеские истребители экран начинает очень красиво переливаться. Что отсутствует на IBM. Для любителей персоналок предлагается прекрасный эмулятор WinUae 1.0 (beta2)

STARDUST

Невероятная графика и геймплэй. Интересный сюжет и незабываемая музыка

98%



ХИТ-ПАРАД

AMIGA (16 bit)
Banshee
Brion The Lion (Psygnosis)
Cannon Fodder

Atari ST (16 bit)
Kripton Egg
Mercenary 3
Joe Blade 2



ZX Spectrum (8 bit)
Elite
Barbarian 3
Livingstone 2



Nes (Dendy) (8 bit)
Duck Tales
Jurasic Park
Contra Force

SEGA MegaDrive (16 bit)
Comix Zone
Side Pocket
Ultimate Mortal Kombat 3

SNES (16 bit)
Flinstones
GODS
Tetris Atack

SONY PlayStation (32 bit)
Resident Evil 3
Final Fantasy 7
Tekken 3

Этот хит-парад составлен из мнения 11 фанов эмуляции. В него попали прекрасные игры, но вы вполне можете быть недовольны заметив отсутствие любимых игр. Поэтому EMULATORS MACHINE приглашает вас принять участие в составлении хит-парада. Присылайте свои варианты лучших игр с различных компьютеров и приставок на адрес: aforeve2001@mail.ru

ROMS Price

CD NES+ PC Engine 125 руб (доставка включена)
3558 образов картриджей Nes . Плюс 284 образа дискетных версий игр! 544 образа картриджей с играми от 16-битной приставки PC Engine .

CD Amiga 600 125 руб (доставка включена)
Базовый диск включающий в себя уже настроенный эмулятор, руссифицированную ОС Workbench и множество игр и программ. С этим диском без проблем запустятся все игры со следующих дисков серии.

CD Amiga № 2 125 руб (доставка включена)
CD-ROM “AMIGA №2” обладает удобной оболочкой и содержит 380 великолепных игр с Commodore AMIGA 600. А так же подробное описание легендарной AMIGA.

CD Atari ST № 1 Automation + FoF 250 руб (доставка включена)
На диск попали самые знаменитые сборники ATARI ST-шных игр. Это легендарный "AUTOMATION" включающий в себя 573 образа атариевских дискет с более 1000 игр (!!!) и "Flame Of Finland" - состоящий из 58 образов.

CD Atari ST № 2 "MedwayBoys", "D-Bug", "Pompey Pirates" 250 руб (доставка включена)
На диск попали самые знаменитые сборники ATARI ST-шных игр. Это "MedwayBoys", "D-Bug" и "Pompey Pirates" включающие в себя более 500 образов атариевских дискет с более 1000 игр (!!!)

CD Commodore 64 125 руб (доставка включена)
CD-ROM содержит в себе множество отличных игр и программ некогда доступных на домашнем компьютере Commodore 64. А так же подробное описание легендарной машины!!!

Диски можно заказать отправив письмо по адресу aforeve2001@mail.ru
Подробнее о дисках можно узнать на сайте emu-world.narod.ru

На этом месте могут быть ВАШИ диски!!!


KID
RUFF 'N' TUMBLE
JOE · BLADE
HIT
SHOT
002500 SCORE

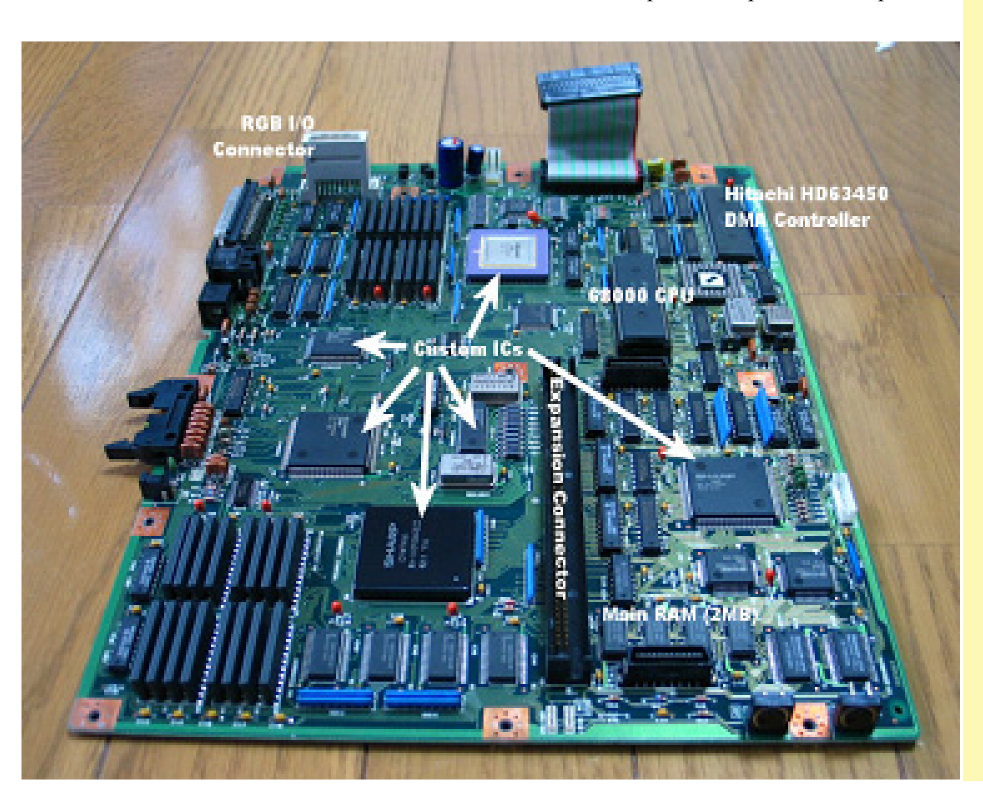
Nec X68000
жемчужина из Японии

Автор: **ART-S**



Итак X68000 это детище совмесных усилий NEC и Hudson. Сразу оговоримся что это не компьютер а целая серия выпускавшаяся 6 лет.
Изначально выпущенная в 1987 году с 10 Mhz Motorola 68000 CPU и 1 Mb памяти серия финишировала в 1993 году с 25 Mhz Motorola 68030 CPU, 4Mb Ram и 80 Mb жестким диском.Ранние модели использовали интерфейс SASI (Shugart Associates System Interface), который являлся предшественником SCSI и имел с ним полную пин-совместимость . Более поздние модели комплектовались полноценным SCSI интерфейсом и соответствующими жесткими дисками.
Серия так же комплектовалась 5,25 дюймовыми дисководами , хотя было выпущено несколько моделей с 3.25 дюймовыми дисководами в более компактных корпусах.Будучи выпущенной в одно время с Амигой и Atari ST , X68000 был заметно мощнее этих двух отличных машин.
Наиболее заметным отличием от других машин того времени был ее корпус . Он представлял собой 2 половинки соединенных специальной ручкой . Таким образом X68000 больше напоминал мейнфрейм нежели обычный PC . Это был однин из первых компьютеров с soft power on/off .При этом хардварное питание практически всегда оставалосб включенным. 2 слота расширения очень близки к ISA стандарту , остальные порты на то время являлись стандартом: 2 MSX совместимых порта для джойстика , параллельныйи последовательный интерфейсы а так же разъем для дополнительных флоппи-дисководов (которых можно было подключить до 4 -х) , разъем под TV| Monitor, выход под наушники, микрофонный вход, и , что самое главное RGB IN/OUT !!! Очень впечатляюще для 1987 года.
Спецификации в течение всей жизни серии менялись не очень сильно . В основном это касалось интерфейсов жесткого диска и форм фактора (как уже упоминалось Compact и Pro корпуса) Частота процессора менялась для серии XVI (16 Mhz) и (что логично) для 68030 (25 Mhz)/ Такие же вещи как графическая и звуковые составляющие не менялись.
Это было как плюсом , так как оставалась идеальная совместимость програмных продуктов, так и минусом серии, так как если в 1987 году графические и звуковые возможности выглядели просто фантистически , то к 1993 году это было уже неудивительно.
Серия X68000 насчитывала 20 различных моделей с тремя форм-факторами .
Оригинальные модели (Expert, Ace + Super) все собирались в дуал-таур, так называемый cray-like дизайн. Серия XVI собиралась в таких же корпусах , но с некоторыми косметическими изменениями . Pro серия была выполнена в десктоп-горизонтальном корпусе и имела больше места внутри и 4 дополнительных разъема для джойстиков.
Модели Compact собиралась в вертикальном

корпусе , но не дуал -тауэр ,а сингл.
Выходили модели с 2 мегабайтами памяти (некоторые игры требовали 2 мб) и только одна игра требовала больше 2 мегабайт памяти (Super Street Fighter 2) .Жесткий диск был абсолютно необязательным , так как все игры запускались с флоппи дисков.конечно если вы хотели бы играть в игры типа Super Street Fighter или Fatal Fury или некоторые RPG , которые занимали немало дисков, то наличие жесткого диска приветствовалось.К тому же наличие жесткого диска сразу же повышало гибкость всей системы.
Как и многие компьютеры (Amiga , etc)того времени спецпроцессоры назывались поэтично.
К компьютеру подключалось неимоверное количество периферии, которое до сих пор можно приобрести на e-bay.
Стоимость.Она была относительно низкой для того времени .C64 в то время стоил порядка 200 долларов .Амига и Атари стоили дороже.
Некторые вещи в X68000 были очень близки по составляющим к DOS PC , да и другим компьютерам того времени. Процессоры Zilog,Motorola,Hitachi и NEC можно было найти во многих компьютерах и аркадах .
Звуковые процессоры Yamaha и OKIdata ADPCM так же были неотъемлемой частью некоторых аркад и приставок .
Операционная система от Hudson mskf очень похожей на MS DOS и имела графическую надстройку а-ля Windows.
А что же с играми спросите вы? С играми полный порядок , если не больше .Куча отлично конвертированных с аркад игр , не потеряли ничего при переносе на X68000 . Спрайтовые возможности поистине впечатляющи (см таблицу выше) плюс вывод 256 цветов при палитре в 65000 в разрешении 720 на 576 .
Версии для аркад и X68000 практически идентичны.
Остальные платформы "сливают".
В заключение хочется отметить что мир очень много потерял от того что такая "жемчужина" так и не покинула пределы Японии, где этот компьютер был Очень популярным. Недаром для него писали игры Capcom, Konami, Irem и другие фирмы , до сих пор выпускающие игры, являющиеся эталоном в своих жанрах.
На этих страницах приводятся скрины

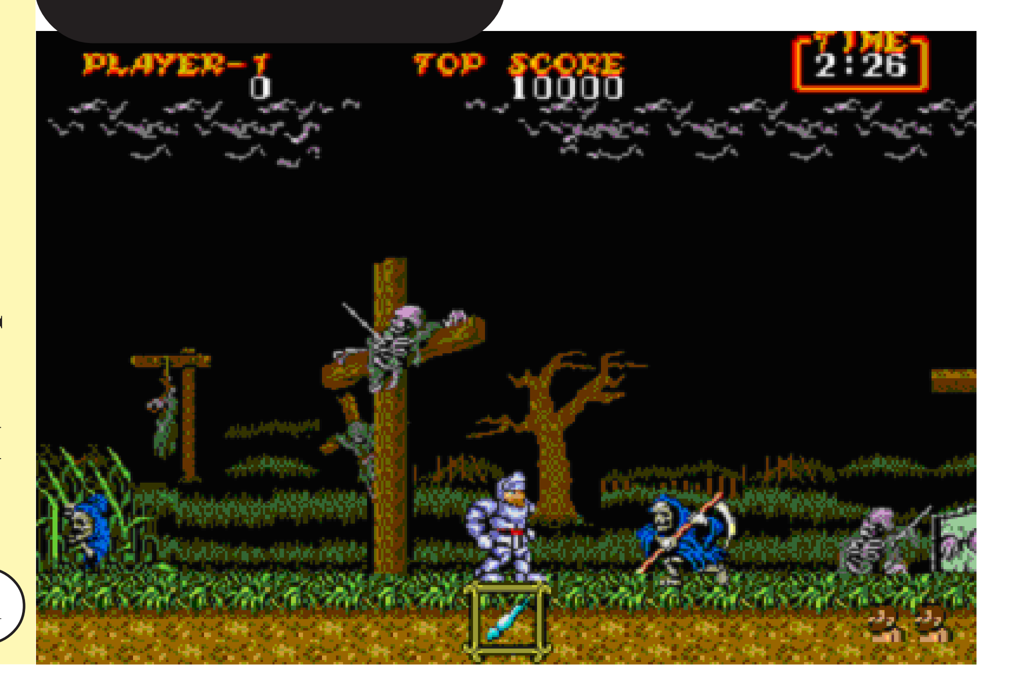




x68000-версия Ghost n Ghouls

разных версий одной игры на разных (самых популярных) системах.Несомненно x68000-версия заслуживает самых высоких оценок. X68000 был построен на процессоре Motorola 68000 10 Mh. Машина была японская, но наш советский народ в редком числе также имел такие машины и соответственно их использовал. Правда откуда черпал он (народ) программы для них - большой секрет. Тем не менее машина обладает великолепной графикой не уступая навороченным игровым автоматам. Правда ДОС-подобная ОС на японском языке (т.е. на

SEGA MegaDrive Ghost n Ghouls





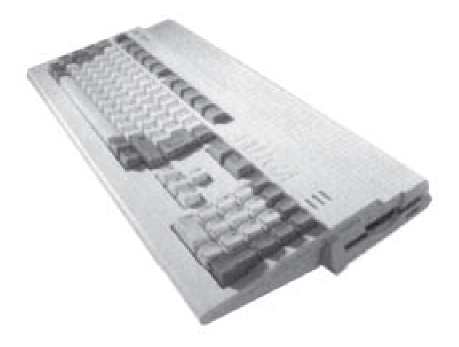
Версия Ghost n Ghouls для Аркадных автоматов

иероглифах) вызывает уныние, но у нее к счастью было Windows-подобное расширение. Выпускались модели с 16 и 25 Мн процессором, но уже на 68030! Стандартной считалась 10 Мн.
х68000 имела 128Кб БИОС, 512 Кб видеопамяти, 32 Кб памяти под спрайты , 16 Кб статической памяти и 512 Кб текстовой памяти. Как это все расшифровывается для нас скрыто завесой тайны. Максимальное разрешение компьютер выдавал 1024x1024, а минимальное256x256. Палитра составляла 65000 цветов, на экране же могли отображаться только 256. По сравнению самая первая AMIGA 1000 в режиме HAM выводила 4096 цветов, а AMIGA 4000 уже 262000 цветов.
Машина имела изюминку, не зря же такая крутая графика была на экранах мониторов. Аппаратный скроллинг. К сожалению на этот счет информации очень мало.Еще указывались навороты типа priority control и super-impose - но смысл их так же пока неизвестен. Видимо это тема для следующей, более глубокой статьи. Машина имела очень много кустом-чипов, за что мы ее уже любим.Назывались они Будда (позднее Мессия), Синтия, Сицилия и тд.
Важно заметить, что NEC x68000 - замечательный компьютер игры с которого на самом деле являются яркими брилиантами в короне домашних компьютеров.



АМС - игра знакомая практически любому фанату домашнего компьютера ZX Spectrum. Сколько времени провели мы за ней всматриваясь в мерцающий экран TV и представляя чужие планеты.
Отважный космический десантник приземляется на далекую планету, где космическая база оказалась атакована злыми алиенами или просто пришельцами.
Начнем мы с версии для Commodore AMIGA. Этот поистине легендарный домашний компьютер покорил многих 7Mh процессором и суперчипами заставляя влюбиться в себя с первого взгляда.
После заставки с отважным десантником мы видим планету покрытую оспинами кратеров.

Commodore AMIGA





“Emulators Machine” с радостью представляет рубрику “Игра на разных компьютерах”. Теперь вы узнаем как выглядели разные версии одной и той же игры на других платформах.



Плавно выезжает надпись AMC.
Ну что же начнем. Знакомые с испанской (видимо) графикой на ZX Spectrum мы ожидаем увидеть нечно потрясающее на AMIGA.
Так оно и есть. Перед нами раскинулась чужая планета. В небе 3 луны застыли.



Полное ощущение иного и не от того, что все синей травой поросло. Трава то как раз зеленая - только вот элемент знакомого и чужие Луны все в кратерах создают ощущение инопланетного.
Бежим. Стреляем. При прыжке видим как планы различные объем создают. Не забываем, что на AMIGA прыжок осуществляется нажатием крестовины джойстика вверх.
Земля и облака составляют один план. На заднем плане движутся горы отдельно от Лун покрытых кратерами. А до гор простирается еще 3 различно движущихся плана лугов.
В целов игра смотрится как невероятно улучшенная версия для ZX, но до Амижных игр слабо дотягивает.
Сверху падают призы-ящики. Стреляя в них мы получаем дополнительное оружие и тд.
На пути нас подстерегают опасности. Затаившийся плотоядный цветок так и жаждет проглотить космического Рэмбо.
Но что это?
Впереди мосты какие то над пропастью.Осторожно - в мосту замаскированны ямы.
Только прорвались, а на очереди уже УЖАСНЫЕ ЧЕРВИ ИЗ ДЫР - гранатами их. Если управляем с джойстика, то гранаты требуется назначить на клавиатуре перед игрой.
Музыка постепенно меняется. Не шедевр конечно, но что то в ней есть.
Вот уже на встречу нам ползуны пошли. Стреляем их без жалости.
ВНИМАНИЕ - НЕ СТРЕЛЯЙТЕ в спасающихся бегством колонистов - это отнимает жизнь.
О ужас. Один из колонистов бросив



оружие начинает превращатся в жуткое чудовище жаждущее полакомится вашей головой. Его убить необходимо либо быстро - при начале трансфорамции, либо позже, но уже долго и муторно.
Бегут космонавты со станции - за ними чужие превращаясь в монстров с длинными шеями, а мы в прыжке пытаемся алиенов уничтожить.
Игра занимает 2 дискеты и чем она закончилась пока для нас тайна.

1. Ужасные алиены трансформируются в чудовищ в версии для AMIGA.
2. Версия для ZX несомненно вызовет ностальгию.





Ну а мы переходим ко всеми любимой системе - ZX Spectrum. В какой то книге описаний помнится обещали нам мультипликационное качество. Нуууу... Скажем так - эти ужасные цветовые квадраты мы уже и не замечаем почти. Но графика для ZX Spectrum конечно несколько аляпистая по цветам и сумбурная. Помню долго я проходил один уровень - у меня почему то внезапно кончались жизни. Секрет же я раскусил позже - на земле были мины которых в ZX Spectrum-версии было просто не видно!!! Ладно останавливаться долго не будем здесь. Ведь у нас впереди не менее легендарная машина Commodore 64.

Совершенно другой уровень графики чувствуется сразу. Все аккуратно прорисованно. Вода какаято в начале. В общих чертах сходство с амижной версией только в названии. Музыка играет пока мы бежим по чужой планете уничтожая алиенов. Вобщем то это более графически совершенная версия ZX. Не будем вспоминать, какая вышла раньше. Может и наоборот все было. В Comodore-вскую версию уже можно играть и получать удовольствие. Как нам казалось должна была быть и AtariST-шная версия, некий мостик между качеством Commodore AMIGA и Commodore 64, но во втором часу ночи на 200-ом диске Automation коллекции атариST-шных игр мы сдались.

Что же Commodore действительно делала лучшие домашние машины для игр и бизнеса. А пока озвучим вывод: несомненно самая крутая версия игры Astro Marine Corps была когда то на AMIGA!

Очень симпатично игра выглядит на Commodore 64

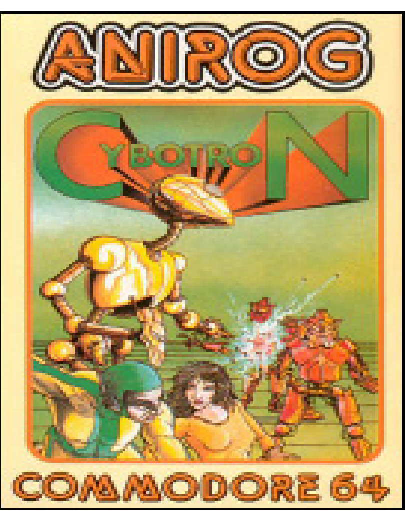


ZX Spectrum 48



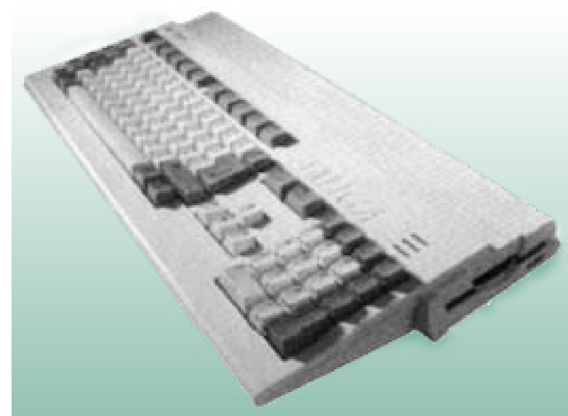
Commodore 64

Представлен в 1982 **году**
Процессор 6510, 1 MHz
Памяти 20K ROM, 64K RAM
Цветов 16
Разрешение 320 x 200
Звук 3 голоса, 9 окта (SID)
O/S CBM BASIC 2.0
I/O RS232C, cassette, cartridge, 2 joystick ports
Цена $600





Замечательная домашняя машина с частотой процессора даже меньше 1 Mh иной раз просто поражающая графическими возможностями, а про музыку лучше помолчим, так как это что то!



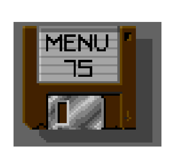
Commodore AMIGA

Представлен в 1984 **году**
Появился в продаже в 1985 году (AMIGA 1000)
Процессор 68000, 7 MHz
OCS/ECS/AGA чипсет с уникальными (революционными) возможностями по выводу графики (один из чипов риск-архитектуры!)
Многозадачная ОС
Память 512Кб и более RAM
Цветов 4096 (!!!)
Разрешение выбирается
Звук 8bit (спец-фильтры)

А это прообраз дизайна легендарной AMIGA, не менее знаменитый Commodore 128



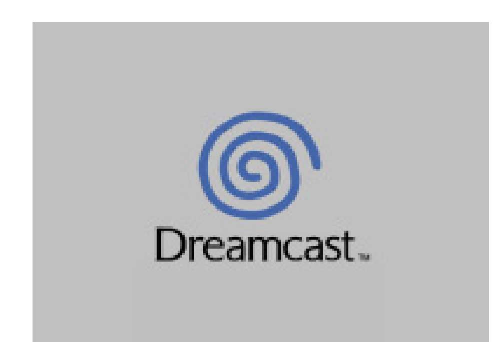


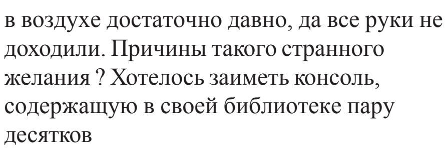


Читатели пишут

Yesterdays.
Краткое мнение обывателя.

Может быть это прозвучит странным, но я приобрел DreamCast только через пару лет после его официальной смерти. А если быть точным - в ноябре 2003 года. Официально Sega объявила отказ от DC в начале года 2001. Честно говоря, идея приобретения витала в воздухе достаточно давно, да все руки не доходили. Причины такого странного желания ? Хотелось заиметь консоль, содержащую в своей библиотеке пару десятков качественных портов с игровых автоматов. А во-вторых, во мне жили впечатление впервые увиденных Sonic Adventure, Crazy Taxi, Ecco The Dolphin etc. Я смело могу отнести себя к тем личностям, которым если западает что-то в душу, то надолго. Меня не прельщала ни PS2, ни X-Box, ни Gamecube. Это я всегда успею. Спешки никакой не было, даже после официальной смерти DC, я точно знал - рано или поздно я отдам эту последнюю дань уважения Sega и приобрету белую коробочку. Так и случилось.



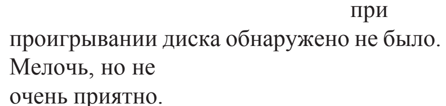


Немного о внешнем. Прежде всего, хотелось бы отметить удобство/неудобство джойпада. Нельзя сказать, что он мог понравиться абсолютно всем, хотя бы ввиду громоздкой и необычной конструкции. Признаюсь, джойпад PSX производил на меня большее впечатление удобством году так в 96-м, когда до этого в руках лежали только девайсы от SNES и Genesis. Джойпад DC понравился меньше, но все же стал симпатичен. Но сразу же не могу отметить пару существенных минусов, закрыть глаза на которые несколько сложновато: во-первых, неудобство "хвоста", "растущего" с передней части джойпада, во-вторых, ощущение "доски". Первое объяснения едва ли требует, достаточно просто посмотреть на джойпад, и мучаться загадкой - с чего бы это Sega решила отличиться подобной инновацией. По поводу второго, поясню: в процессе игры (где-то так через часок-другой) джойпад DC превращается в камень в руках, ввиду того, что требует жесткой фиксации рук и пальцев, отчасти из-за размера, отчасти из-за сумасшедшего дизайна. Впечатления примерно такие, как если бы с джойпадом PSX приходилось одевать строительные рукавицы. С другой стороны - по желанию в джойпад вместо обычной карты памяти можно вставить VMU-карту, либо же rumble-пак. Радости от первой - сомнительны, реальной пользы от экрана в карте памяти - минимум, разве что сам факт подобного фетиша. С паком тоже не без вопросов -

кто знает, по какой причине Sega не встроила его сразу ? Общая цена на консоль возросла бы на весьма несущественную цифру. Таким образом, DC была способна отпугнуть хотя бы своим относительно неудобным джойпадом. Фактор, кстати говоря, немаловажный.



Далее. Не менее существенным минусом является ни что иное как недоработанный корпус DC. Процесс охлаждения внутренностей оставляет желать лучшего, хотя перегрева у меня не возникало даже после 4-5 часов игры, что, на мой взгляд, немало. Если вести речь о внешних недоработках - нельзя не упомянуть саму крышку, способную при малейшем "жестком" закрытии приставки выйти из строя. Как следствие - консоль при этом перестает читать диски. Впрочем, времена, когда консоли можно было запросто ронять с тумбочки (NES, Genesis), пинать об стенку, после чего практически не опасаться за их функциональность - прошли. Наступили времена, когда консоль все больше и больше в этом смысле похожа не женщину - нежность и только нежность, грубость и жестокость неприемлимы.



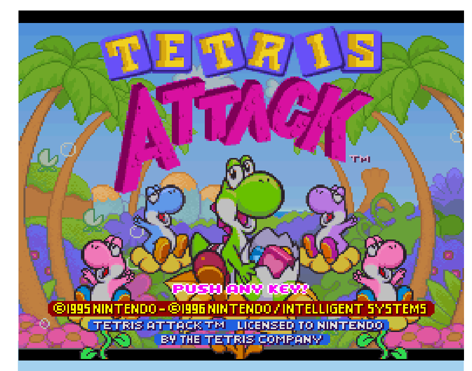
Итак, при включении консоли без компакта внутри, попадаем в менюшку DC, из которой доступны следующие опции: запуск игры (если не выставлен режим автоматической загрузки дисков), настройка времени, работа с картой памяти и режим прослушивания аудио-сд. С первыми тремя опциями все ясно, меню работы с картой памяти нареканий не вызывает: все просто, шустро и удобно; а вот аудио-плеер могли бы сделать и получше. Во всяком случае, какого-либо плагина или хранителя экрана при проигрывании диска обнаружено не было. Мелочь, но не очень приятно.

Что касается игровой библиотеки - опять же, не без сожалений. Жаль, но большую часть массы составляют проходные продукты, либо же порты с других консолей/PC/аркады. Ситуация аналогична временам Genesis, когда игры для нее не делал разве что только ленивый, а зачастую одноименные проекты для той же NES были намного более качественными и



играбельными. Не без изумрудов, конечно - достаточно упомянуть такие игры как: Shen Mue (обе части), Grandia 2, Skies Of Arcadia. Кроме того, бибилиотека игр DC может похвастаться крайне неординарными продуктами, пусть некоторые (но не все) из них портированы с игровых автоматов, но все же: Ferrari F355, REZ, Chu Chu Rocket, Space Channel 5. В двух словах - найдется интересная штучка для каждого. Но вот в чем проблема, "интересных штучек для каждого" не так уж и много. Удовлетворенными себя могут чувствовать разве что фанаты игровых автоматов и любители файтингов - этого добра на данной консоли хоть отбавляй. Более-менее комфортно себя могут ощущать "драйверы", благо гонок тоже немало, правда, далеко не все из них перлы, но и те, кому смело можно поставить твердую четверку - тоже имеют место быть.

Итак, что мы имеем в итоге ? Пожалуй, консоль для фанатов, не больше. Чем я могу мотивировать такие выводы - сформулировано выше, пусть и не совсем внятно. Если вкратце, то: а) малое количество по-настоящему качественных продуктов, откуда вытекает следующий пункт - б) еще меньшее количество качественных продуктов в рамках каждого жанра. Думаю, комментарии излишни. Если пользователь не фанат Sega - о Dreamcast он может смело забыть, это ему будет не нужно. С другой стороны, геймеры попросту, извините за выражение, зажрались, и не воспринимают серьезно консоль, на которой количество выходящих хитов в месяц меньше пяти. Если играть вдумчиво и не вставлять в DC "что попало", с этой консолью можно жить вполне мирно достаточно долгое время.



Tetris Atack.
Не побоюсь этого длинного слова - лучшая игра с 16-битной приставки Super Nintendo. В ней нет большой волосатой обезьяны по имени DonKey Kong и итальянский водопроводчик тоже отлучился по своим делам, но все это не имеет никакого значения. Атмосфера, музыка и игровой процесс затмевают все..
К тетрису эта игра имеет тоже мало общего.
Да, падают квадратики с разными узорами - собираем по три и они лопаются. Очень





интелектуально.
Но каждый уровень - это отдельная музыкальная тема и отдельный мир.
Милые забавные гномы в масках (не раз встречающиеся в разных японских играх) катаются по серпу Луны с трудов взбираясь на самый верхний его край и стремительно летя вниз.
Рядом другой гном летит на забавной разноцветной комете.
Молочная дорожка уходит по звездному ковру к волшебному замку.
Чарующая музыка и неповторимый игровой процесс.
Уровень можно выбирать в начальном меню - от этого зависит мир и атмосфера в которой вы окажетесь.



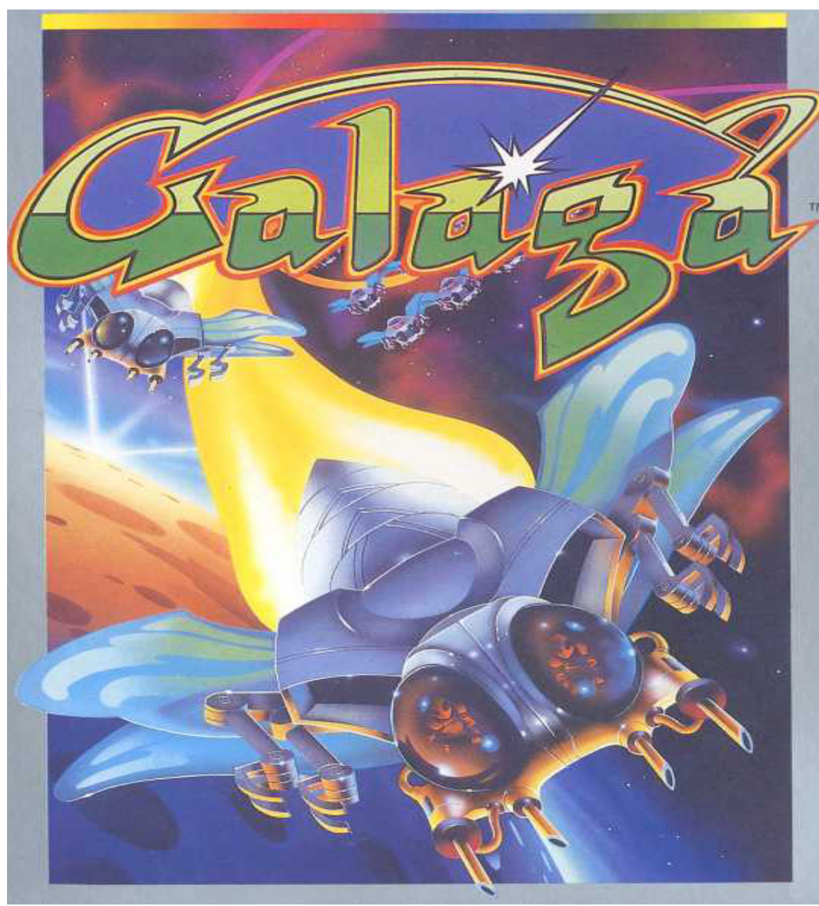


А как вам облачный край, где все пурзи парят на облачках?



Описание перед этой игрой просто отступает.
Хочется быстрее запустить живую приставку Супернинитендо или эмулятор zsnes на IBM PC и погрузится в сказочный мир.

В Dendy играют все



В этой рубрике мы раскажем вам как играть в игры с Денди на персональном компьютере. Несомненно продвинутым фанам эмуляции это давно уже известно, но эта рубрика для людей решивших в первый раз окунутся в удивительный мир игр с других компьютеров и приставок.

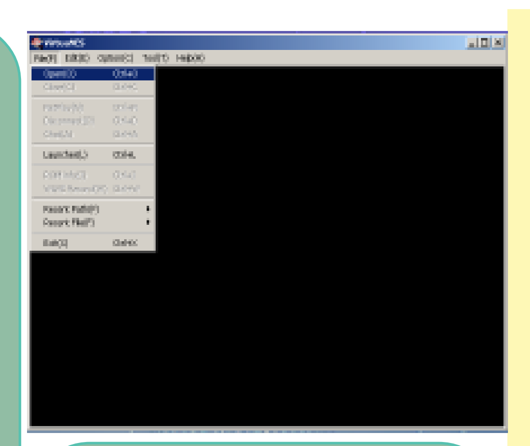
Для начала нам потребуется эмулятор Денди. Таких существует великое множество, но одним из лучших, как мы считаем является VirtuaNES. Он поддерживает очень много мапперов. Адресация памяти на картриджах осуществляется соответственно с маперами. Не будем сейчас вдаваться в подробности, главное запомнить - чем больше маперов поддерживает эмулятор - тем больше игр идет на нем.

VirtuaNes поддерживает очень много маперов. На VirtuaNes можно записать свое прохождение и похвалиться друзьям или посмотреть чужие прохождения дабы понять как же убить злобных БОССов. Большая коллекция прохождений лежит на сайте emu-land.net. Мы с большим удовольствием просмотрели их все!

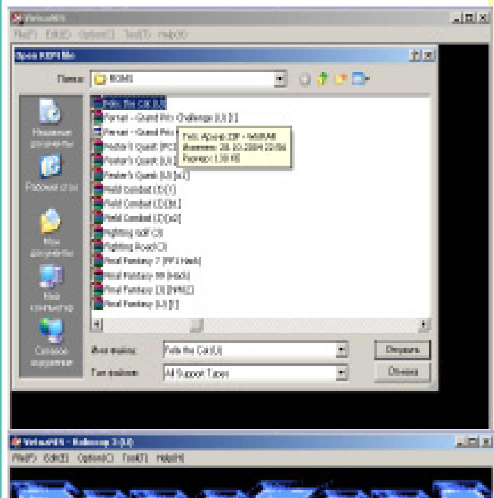
Кроме того эмулятор поддерживает интерполяцию - тоесть замывку изображения, грубо говоря - как на телевизоре!

Можно играть как в окне (на экране монитора разумеется), так и в

полном экране.
Так же необходимо позаботится о ромах (то есть играх.) Существуют специальные устройста подключенные к компьютеру обычно по ком-порту
в которые вставляется картридж (например от Денди) и считывается все его содержимое на компьютер в виде файла.
Вот эти файлы (точные копии картриджей) и называются ромами.
Найти их в сети интернет не составляет труда. Достаточно в поисковике типа
yandex.ru написать roms Nes Денди.
Что же запускает VirtuaNes.
Видим черное окно с верхним меню.
Выбираем в меню пункт "файл"->"open" и в открывшемя окне выбирам файл рома двойным щелчком мыши.
Все - игра пошла. Если этого не произошло,то видимо данный эмулятор не поддерживает такого маппера.
Теперь осталось настроить управление.
Идем в Option->Controllers.
Щелкаем мышкой на квадратики похожие на крестовину джойстика и нажимаем клавиши, какими они станут - вверх, вниз, влево, вправо, старт, селект,
кнопка А и кнопка В. Нажимаем OK. Как видно на скриншоте у меня настроено управление не с клавиатуры а с Сеговского джойстика переделанного на IBM PC.
Как это сделать мы расскажем в одном из следующих номеров.
Что же - теперь мы можем управлять. Но в окне играть не интересно, нажав же Alt-EENTER для перехода в полноэкранный режим мы с удивлением заметим ужасные пиксели
и никакой замывки. Это легко лечится.

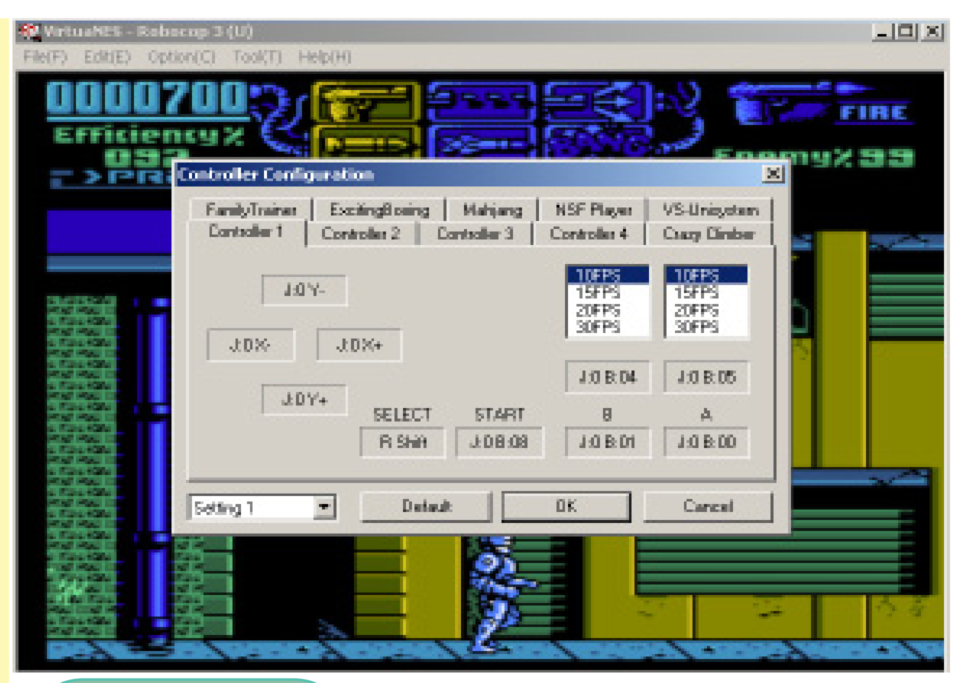


Выбираем Ром - файл с любой игрой





Robocop 3 - какая там музыка!



Идем в пункт Option->Graphics и в окошке Resolution выбираем из списка разрешение 800x600 32 bit 100H (если монитор ваш поддерживает , 85H поддерживат точно, у меня 120H на 17"Samsung 755DF).

Все, игра в полном экране стала выглядеть потрясающе. Если вы





захотите записать свое прохождение, то зайдите в меню edit->movie->record и запись начнется. Что бы остановить запись: edit->movie->stop.

Для просмотра записи: edit->movie>replay!

А теперь запускайте чудесные игрушки с любимой 8-битки инаслаждайтесь.

Если игра повиснет - поможет клавиша F1.

КОДЫ ЧИТЫ

– – – – – – – – – – – – – – – –

Alien 3 (AMIGA)

Зайди на экран "OPTION" и выбери сложность "HARD" и 6 кредитов. Теперь нажав клавиши SPACE и N попадешь на следующий уровень.

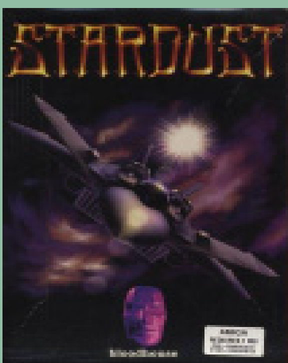
Astro Marine Corps (AMIGA)

Коды уровней:



ZONE 01–"NOSTROMO"
ZONE 05-"ENTERPRISE"
ZONE 09-"REPLICANT"
ZONE 03-"DISCOVERY"
ZONE 07- "DAGOBAH"
ZONE 11—"KRULL"
ZONE 13-"METROPOLIS"

STARDUST (AMIGA)

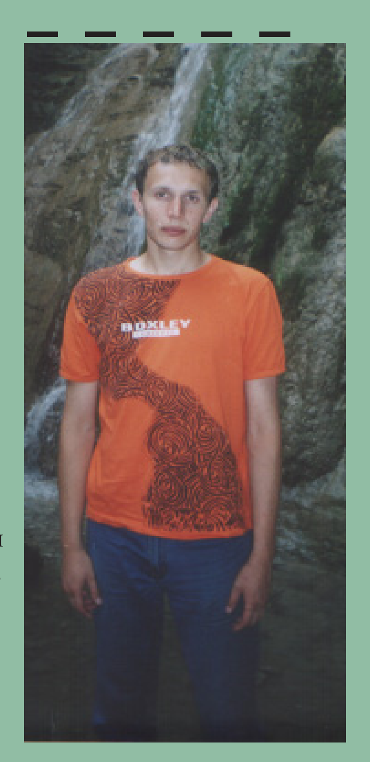


Коды уровней:

Level 1-"BCQQAAAAAGGN"
Level 2-"CCSAQAAAALOO"
Level 3-"DDSAQAASANMN"
Level 4-"EDSAQAQTANKM"

Присылайте найденные вами в играх секреты, мы обязательно их опубликуем.

Над номером работали:



Infinity

```
      BOSS
Coder (C, Asm, Pascal)
Art ()
Musicant
Poet
```

Фан эмуляции и главный редактор
EMULATORS MACHINE

Публиковался неоднократно в компьютерном журнале "Компьютерра" по темам эмуляции, программирования игр и операционной системы GNU/Linux.

В номере были опубликованы статьи следующих авторов:

Влад Привалов aka Dreamer-V

Art-S

YesterDays

Infinity

Уважаемые фаны эмуляции. Мы очень рады вашему вниманию. Присылайте свои материалы, статьи, мнения, описания по адресу aforeve2001@mail.ru и они появятся в EMULATORS MACHINE!

В следующем номере:

YAMAHA MSX- знаменитая 8 битка!

Выбираем компьютер для эмуляторов!

AMIGA VS IBM PC
(аналитическая статья)

А так же обзоры, битвы приставок и компьютеров, новые туторы по эмуляторам и многое другое!


Журнал для фанов Эмуляции